

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang bahkan suatu bangsa. Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini pendidikan merupakan modal dasar yang sangat dibutuhkan oleh individu untuk meningkatkan kualitas dalam dirinya sehingga mampu bersaing dan siap menghadapi masa sekarang serta masa yang akan datang. Sumber daya manusia yang unggul merupakan modal besar bagi pembangunan bangsa.

Selaras dengan upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan berkualitas merupakan investasi dan langkah besar yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembangunan nasional. Salah satu upaya pemerintah demi mencapai pendidikan yang berkualitas adalah dengan memperbaharui kurikulum yang ada dengan jangka waktu tertentu, hingga yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum ini, peserta didik diarahkan untuk lebih aktif dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik sedangkan peran pendidik hanyalah sebagai fasilitator.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi salah satu muatan yang penting dalam kurikulum khususnya, pada jenjang

pendidikan dasar. PPKn merupakan muatan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu menjaga persatuan dan kesatuan dalam kehidupan bernegara sehingga dapat menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. PPKn sebagai program pembelajaran tidak hanya mengacu pada aspek kognitif saja, melainkan secara utuh dan menyeluruh yakni mencakup aspek afektif dan psikomotor. Selain aspek-aspek tersebut PPKn juga mengembangkan pendidikan nilai dan moral bagi peserta didik yang sangat dibutuhkan terutama dalam menghadapi era globalisasi.

PPKn dapat dijadikan sebagai salah satu instrumen dalam pembentukan watak dan martabat bangsa. Hal tersebut karena, dalam kehidupan masyarakat tidak hanya dibutuhkan kecerdasan secara kognitif melainkan juga moral, etika, tata krama, dan sopan santun yang semua aspek tersebut prosesnya dilakukan, dikuasai, dilestarikan, dan dibiasakan hingga menjadi *habituation activity*.¹ Oleh karena itu, PPKn memiliki peran yang sangat penting sebagai penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

¹ Otib Satibi Hidayat, *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke-21*, (Jakarta: Edura-UNJ, 2020) h.52.

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melalui undang-undang tersebut dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan nasional sejalan dengan PPKn dimana tidak hanya sebatas pada peningkatan kemampuan kognitif tetapi juga peningkatan karakter peserta didik. Peningkatan karakter menjadi langkah yang tepat dan penting dikembangkan sebagai bentuk antisipasi terhadap dampak dari adanya kemajuan teknologi yang dapat bersifat negatif.

Pada hakikatnya dalam menjalankan suatu proses pendidikan dibutuhkan berbagai unsur baik internal maupun eksternal sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan bermakna. Peserta didik, tenaga kependidikan, dan sumber daya kependidikan serta kurikulum merupakan unsur yang sangat penting dan saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu sumber daya kependidikan yang penting untuk menunjang berlangsungnya proses pendidikan adalah bahan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan tepat diharapkan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemendiknas, dalam kurikulum 2013 telah menyediakan bahan ajar untuk dapat digunakan oleh para pendidik. Bahan ajar tersebut disediakan dalam bentuk buku teks pegangan untuk peserta didik dan para pendidik.

Selain itu, juga disediakan multimedia pelengkap bahan ajar. Walaupun begitu, bahan ajar yang telah disediakan Kemendiknas tetap harus dikreasikan dan dikembangkan oleh para pendidik supaya peserta didik tidak hanya menerima materi dan memiliki pandangan berdasarkan dari satu sumber saja. Penyajian materi yang hanya berasal dari satu sumber dinilai kurang efektif bagi peserta didik karena peserta didik diarahkan untuk memahami sesuatu hanya dari satu sudut pandang, sementara di sisi lain kurikulum 2013 hendak membentuk lulusan yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan multiperspektif atau berwawasan luas.²

Pengembangan bahan ajar menjadi hal yang sangat penting dilakukan oleh para pendidik karena disamping sebagai wujud keberagaman referensi bagi peserta didik, hal tersebut juga karena pada jenjang pendidikan dasar khususnya peserta didik akan lebih mudah belajar dari hal-hal yang konkret. Selain itu, melalui pengembangan bahan ajar tersebut memungkinkan dapat ditanamkannya budaya belajar mandiri, demokrasi, dasar pembiasaan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta teman sebayanya.

Inovasi pembelajaran sangatlah dibutuhkan terutama mengingat kondisi saat ini dimana dunia tak terkecuali tengah mengalami pandemi *covid-19*. Merebaknya virus *covid-19* di Indonesia menjadi faktor penghambat

² Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2018) h.264.

terlaksananya penyelenggaraan pendidikan secara normal seperti sebelumnya. Pendidikan yang umumnya dilakukan secara tatap muka kini berganti menjadi secara daring atau pembelajaran jarak jauh sesuai dengan himbauan Kemendikbud tanggal 17 Maret 2020 yang memberlakukan pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik di seluruh jenjang pendidikan sebagai upaya pencegahan penyebaran virus tersebut.³

Transisi pendidikan akibat adanya virus ini dimulai dari proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh (daring). Dalam hal ini, belum semua tenaga kependidikan mampu mengikuti arus perubahan yang ada. Para tenaga pendidik dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dalam melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai platform atau perangkat lunak sebagai pendukung pembelajaran. Berbagai kendala pun terjadi saat proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik terutama pada jenjang pendidikan dasar. Tak terkecuali dalam muatan pembelajaran PPKn. Peserta didik mulai jenuh dengan situasi pembelajaran yang ada, dimana mereka lebih banyak dibebankan dengan tugas dan kurang mendapat asupan materi serta esensi pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena masih minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan September 2020 di kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi selama

³ Jamaludin dkk, *Belajar dari COVID-19 Perspektif Sosiologi, Budaya, Hukum Kebijakan, dan Pendidikan*, (Medan: Kita Menulis, 2020), h.79.

pembelajaran jarak jauh, terlihat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih terbatas pada penggunaan *platform* tertentu seperti *WhatsApp group* dan *Google Form*. Setiap hari pendidik berkomunikasi dengan para peserta didik bahkan orang tua melalui *WhatsApp group*, selain itu pendidik juga memberikan materi melalui grup tersebut. Sedangkan *Google Form* digunakan pada saat pelaksanaan ujian. Pelaksanaan pembelajaran kurang berjalan secara komunikatif dan efisien karena sebagian besar waktu pembelajaran dihabiskan dengan pendidik memberikan tugas pada peserta didik. Pada pelaksanaannya, pendidik masih kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk menyajikan materi pembelajaran. Pemberian materi dan latihan soal hanya disajikan oleh pendidik dengan cara memberikan foto rangkuman materi dan latihan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk selanjutnya mereka salin ke buku tulis mereka dan dikirim kembali melalui *WhatsApp group*. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik cepat merasa jenuh dan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Selain itu, peneliti juga telah melakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran kuisioner (angket) terkait pembelajaran PPKn di kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi yang dilakukan secara online melalui *platform google form* dan *WhatsApp Group*. Analisis kebutuhan tersebut dilakukan oleh peneliti pada Hari Senin, 05 November 2020. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar dengan bentuk yang lebih menarik dan bervariasi untuk menunjang

pembelajaran. Hal tersebut karena, selama ini terutama pada saat pembelajaran jarak jauh ini pemberian materi dan latihan hanya terbatas pada bahan ajar yang berupa buku paket Tematik serta Bupena bagi pendidik dan peserta didik. Buku paket tersebut berbentuk cetak dan dipinjamkan oleh pihak sekolah sehingga peserta didik perlu mengembalikan buku tersebut dalam jangka waktu tertentu ke sekolah. Tampilan dan isi materi dari bahan ajar yang ada juga masih monoton dimana pendidik langsung menyajikannya sesuai yang telah diterbitkan oleh penerbit tanpa mengembangkannya. Hal itu menyebabkan peserta didik menjadi kurang semangat belajar dan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien di masa sekarang ini.

Maka dari itu, pendidik sangat perlu melakukan pengembangan bahan ajar supaya pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan optimal. Pada dasarnya, bahan ajar sangatlah beragam jenisnya mulai dari cetak, audio, audiovisual, serta interaktif. Bahan ajar yang biasa digunakan dalam pembelajaran diantaranya dapat berupa buku teks, *handout*, modul, dan sebagainya. Pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada di masa sekarang diantaranya adalah dengan mengembangkan bahan ajar digital/elektronik. Salah satu bentuk bahan ajar elektronik yang dapat dikembangkan adalah *E-Modul* (modul elektronik). Sajian dalam *E-Modul* dapat dibuat lebih menarik dengan menambahkan video pembelajaran ke dalamnya, pendidik juga dapat

melengkapinya dengan latihan soal yang lebih bervariasi. Selain itu, jika penggunaan modul cetak masih terbatas pada waktu dan tempat maka, *E-Modul* dapat digunakan secara lebih fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga akan memudahkan pembelajaran di kondisi seperti saat ini.

Bahan ajar memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik yang akan mengarahkan pada aktivitas dan proses pembelajaran. Hal tersebut harus didukung oleh ketepatan seorang pendidik dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum memilih dan mengembangkan bahan ajar, pendidik harus memahami kriteria atau karakteristiknya. Menurut Tarigan dan Tarigan dalam Yunus Abidin bahan ajar yang baik memiliki karakteristik khusus dimana jika karakteristik tersebut diterapkan maka proses pembelajaran akan menjadi bermakna. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya;
- (2) Menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap,
- (3) Menyediakan pokok masalah yang kaya dan serasi,
- (4) Menyediakan aneka model, metode, dan sarana pengajaran,
- (5) Menyediakan fiksasi awal bagi tugas dan latihan,
- (6) Menyediakan sumber bahan evaluasi dan remedial.⁴

Berdasarkan uraian diatas, maka bahan ajar yang baik memiliki kriteria tertentu antara lain memiliki penyajian yang modern, menyediakan sumber

⁴ Yunus Abidin, *op.cit.*, h.267.

secara teratur, menyajikan masalah secara serasi, menggunakan beragam strategi pembelajaran, menyediakan tugas dan latihan, serta evaluasi dan remedial. Sedangkan bahan ajar yang telah ada saat ini masih banyak yang belum mencapai keseluruhan karakteristik yang disebutkan diatas misalnya dalam hal penyajian yang modern. Sebagian bahan ajar yang masih digunakan di sekolah masih bersifat konvensional atau berbentuk cetak. Bahan ajar tersebut masih kurang menarik dan inovatif di masa sekarang.

Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar dapat memunculkan inovasi terbaru yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan modern, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan modul cetak menjadi elektronik. Wulansari, Kantun, dan Suharso dalam Kurniawan berpendapat bahwa *E-Modul* merupakan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang memanfaatkan media elektronik dalam penggunaannya.⁵

E-Modul akan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik. Dalam hal ini, peneliti mengkhususkan pada pembelajaran PPKn. *E-Modul* dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran karena berisi pengetahuan lengkap tentang materi Persatuan

⁵ Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. "E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi", Minat dan Motivasi. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, No.1 (2019) h.165.

dan Kesatuan dalam membangun kerukunan. *E-Modul* dapat dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik dan kontekstual terutama berkaitan dengan kondisi pandemi saat ini. Selain itu, *E-Modul* juga dapat dilengkapi dengan link yang akan mengarahkan peserta didik kepada video pembelajaran yang dapat ditonton. *E-Modul* juga di desain interaktif dimana berisikan lembar kerja yang memuat aktivitas menarik bagi peserta didik bukan hanya latihan soal yang berupa pilihan ganda atau uraian. *E-Modul* dapat diakses dengan mudah secara *online* agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Peserta didik pun dapat menjadi lebih aktif dan tidak jenuh saat belajar di rumah. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki minat belajar yang lebih tinggi, memiliki pengetahuan lebih luas terkait manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, untuk kemudian dapat mengembangkan kemampuannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian ini diperkuat oleh pendapat ahli dan penelitian sebelumnya terkait pengembangan *E-modul* atau modul digital. Wibawa menyatakan bahwa kemajuan teknologi komputasi dan komunikasi telah meningkatkan paradigma pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (*e-learning*), dari pembelajaran elektronik ke pembelajaran seluler (*m-learning*) dan sekarang berkembang ke pembelajaran di mana-mana (*u-*

learning).⁶ Berbagai cara dapat dilakukan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan mengembangkan *E-Modul* sebagai bagian dari pembelajaran yang bersifat elektronik.

Rujukan lain yang diambil peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan modul elektronik (*E-Modul*) adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Achmad Buchori dan Noviana Dini Rahmawati dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Geometri dengan Pendekatan Matematika realistik di Sekolah Dasar”.⁷ Penelitian tersebut dilakukan di SD Negeri Pedurungan Tengah 01 Semarang.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian tersebut adalah bahan ajar berupa *E-Modul* dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada materi geometri datar khususnya materi keliling dan luas bangun datar segiempat. Berdasarkan penilaian dan tanggapan dari ahli media, ahli materi dan hasil respon peserta didik, secara umum bahan ajar ini mempunyai keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar konvensional. yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik, sehingga bahan ajar ini layak digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi geometri datar.

⁶ Faisal, M., Hotimah, H., Nurhaedah, N., Nurfaizah, A. P., & Khaerunnisa, K., “Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa”, *Publikasi Pendidikan*, Vol. 10, No.3 (2020): h.268.

⁷ Achmad Buchori and Noviana Dini Rahmawati, “Pengembangan E-Modul Geometri Dengan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar,” *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 26, No. 1 (2017): h.23.

Dari penelitian tersebut, diketahui bahwa pengembangan *E-Modul* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Namun, dalam penelitian tersebut *E-Modul* yang dikembangkan berbentuk *software* sehingga hanya dapat diakses melalui pc dan peserta didik diharuskan mengunduh aplikasinya sebelum dapat mengaksesnya.

Maka, dalam hal ini peneliti mengembangkan *E-Modul* dengan kebaruan yang Berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Fliphtml5*. Pemilihan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dinilai tepat karena melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diajarkan bagaimana memahami materi, melainkan juga diberi kesempatan untuk dapat mengaitkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Elaine B. Johnson dalam Rusman mengatakan bahwa *Contextual Teaching and Learning* adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dan menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.⁸ Maka, *Contextual Teaching and Learning* merupakan salah satu usaha untuk mengarahkan peserta didik agar aktif dalam mengasah kemampuan dan mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan dunia nyata dan peristiwa yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

⁸ Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h.35.

Hal tersebut juga sejalan dengan teori Jean Peaget yang mengelompokan perkembangan kognitif peserta didik menjadi beberapa kategori. Menurut teori tersebut, peserta didik kelas V SD (7-11 tahun) berada pada tahap Operasional Konkret. Pada tahap ini, peserta didik mulai dapat bernalar secara logis mengenai kejadian nyata. Klasifikasi keterampilan pun mulai terlihat namun, untuk memecahkan masalah yang abstrak masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan sajian permasalahan yang bersifat nyata atau kontekstual.

Selain itu, *E-Modul* yang dikembangkan dapat dilengkapi dengan video pembelajaran serta akses menuju lembar kerja atau latihan soal yang bersifat interaktif bagi peserta didik melalui *link website*. *E-Modul* ini dapat diakses oleh peserta didik menggunakan *smartphone* ataupun laptop di manapun dan kapan pun asalkan terhubung dengan internet. Maka dari itu, *E-Modul* ini dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran yang dilakukan secara *Blended Learning* seperti saat ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disintesisakan perbedaan proses pembelajaran sebelum pelaksanaan pengembangan bahan ajar dan setelah pengembangan. Pada saat sebelum pengembangan dilakukan, peserta didik masih menggunakan bahan ajar modul konvensional yang berbentuk cetak. Pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien terutama di situasi seperti saat ini. Hal tersebut karena bahan ajar cetak tersebut harus dikembalikan ke sekolah oleh peserta didik dalam jangka waktu yang telah

ditentukan. Bahan ajar cetak yang ada juga kurang dimodifikasi sehingga masih memiliki tampilan sajian yang monoton sehingga kurang menarik bagi peserta didik.

Sedangkan proses pembelajaran setelah dilakukan pengembangan bahan ajar modul menjadi berbentuk elektronik akan lebih memudahkan bagi peserta didik maupun pendidik. Hal tersebut karena modul yang berbentuk elektronik (*E-Modul*) dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu mengembalikan ke sekolah. Selain itu, *E-Modul* juga dapat dilengkapi dengan berbagai unsur multimedia seperti audio dan video sehingga sajian yang ditampilkan menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada dengan judul **“Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan sumber pembelajaran masih bersifat konvensional (cetak), kurang efektif untuk pembelajaran jarak jauh.

2. Masih minimnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan modul pembelajaran.
3. Bentuk penyajian materi dan latihan soal yang ada masih kurang bervariasi dan kurang interaktif

C. Fokus Masalah

Fokus masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu pengembangan *E-Modul* interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Materi yang akan dikembangkan yaitu Manfaat Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan Hidup yang terdapat pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Kelas V Sekolah Dasar.

D. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari fokus masalah penelitian yang telah dipaparkan, peneliti membatasi penelitian pada Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar Materi yang akan dikembangkan yaitu Manfaat Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan Hidup yang terdapat pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran PPKn Tema 9 kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah Bahan Ajar *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* layak digunakan dalam pembelajaran PPKn Tema 9 kelas V Sekolah Dasar?

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning*. Produk ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar khususnya untuk mengoptimalkan pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* diharapkan dapat membantu peserta didik agar dapat belajar

secara mandiri dan memahami materi terkait Manfaat Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan Hidup.

b. Bagi Pendidik

Penggunaan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar dapat menambah sumber ajar atau sarana penunjang dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam menambah wawasan terkait Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar agar lebih kreatif dan inovatif.

